

**はじめてみよう！**  
**復興おたすけゲーム**  
**～開発までのみちのり～**

遊びとまち研究会

# 4年目の活動目標

1. 「**世田谷発そなえ→復興ゲーム**」を開発し、発災時に迅速に学校と地域で協働して避難と安全確保・復興に取り組めるようにシミュレーションを行なうこと。
2. 並行して、震災後5年目を迎え、支援のニーズが変化して来た被災地において、長引くストレスのケア、復興や防災を含むまちづくり活動の次世代の担い手である中高生育成、学校を支える地域の仕組みの応援を行なうこと。
3. そこで得られた知見をゲーム内容への反映させていくこと。

# 活動の達成度の自己評価

「達成」 ★★ ★ 「ほぼ達成」 ★★ 「もうちょっと」 ★

1. 「世田谷発そなえ→復興ゲーム」の開発

→ ★★ ★ (復興おたすけゲームの開発)

2. 学校を支える地域における課題の抽出

→ ★★ ★ (太子堂小学校家庭教育学級、三宿中学校ワークショップにて共有)

3. 学校の先生の気持ちや考えについての研修

→ ★ (取り組む時間がなかった)

4. 次世代の担い手育成のための仕組みづくりを考える

→ ★★ ★ (南三陸町へ訪問し、被災時の体験について聞いたり、子どもの視点からの防災について意見交換)

5. 長期化する避難生活におけるケアについての検討

→ ★★ ★ (仙台市日辺の応急仮設住宅にて縁側倶楽部にて手芸教室およびヒアリング)

# 7月 太子堂小中学校にてワークショップ



# 防災マイマップの書き方

ぼうさい か かた  
**防災マイマップの書き方**  
7月11日までにマイマップを作ってね!!

① **じぶんのいえのばしよに<sup>あお</sup>を<sup>あお</sup>かいて、<sup>つうがくろ</sup>通学路は青でぬろう。**

行き帰りで<sup>あやふし</sup>違う道を通う人は<sup>まきごう</sup>矢印で方向を教えてね!

② **よくあそぶところ・よくいくところを、赤でかこう。**

よくあそぶ公園・遊び場 **公** <sup>あそび</sup>場や<sup>あそび</sup>習いごと **口** <sup>あそび</sup>場  
祖父母・<sup>あそび</sup>友だちの家 **心**

③ **よくつかうみちは赤でかこう。**

公園、<sup>あそび</sup>習いごと、<sup>あそび</sup>友だちの家、<sup>あそび</sup>うちに帰るみち、いつもよくつかうみちを教えてね!

うらへつづく!

④ <sup>つうがくろ</sup>通学路やよくつかうみちのちかくにある  
「<sup>さいがい</sup>災害のそなえ」や「<sup>こども</sup>子ども110番の家」をみつけて、  
<sup>まきごう</sup>記号を、マイマップにかきこもう。



マップにかきこむ まきごう	110	●	□	△
なまえ	子ども110番の家	消火器	消火栓 防火水槽	公衆電話
しゃしん				
せつめい	子どもが危険にあたり、困ったとき、安心してたがよれるお家やお店だよ。	火事になりそうなとき、誰でも、すぐ火を消すことができるよ。	消防の人たちが、火事を消すための水が入っているんだ。	無料で110・119番に電話できる。災害時には電話がつながりやすくなるんだ。

マップにかきこむ まきごう	心	井	ソ
なまえ	一時集合所	井戸水提供の家	防災倉庫
しゃしん			
せつめい	災害時に近所の人が集まって、状況を確認する。避難は集団で行動するよ。	災害で水道がつかえないとき、洗濯や体を洗うなどのお水を提供してくれる。	災害時、まちの人たちが使うポンプなどの備品が入っている。

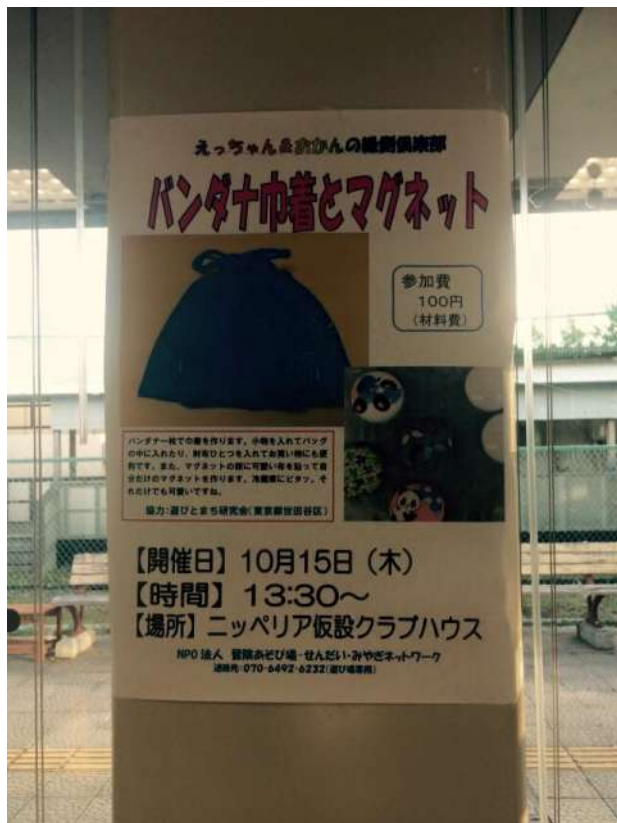


⑤ そのほか、<sup>ぼうさい</sup>防災について、きづいたことがあれば、かきこんでおこう。

# 7月 仙台の子育て世代との交流、 手作り品販売支援



# 10月 仙台市仮設住宅にて手仕事ワークショップ シヨップ開催&ヒアリング



# 10月 三宿中学校にてワークショップ





# 10月 南三陸と世田谷の中学生の交流



震災当時に避難した五十鈴神社



南三陸町立戸倉中学校前



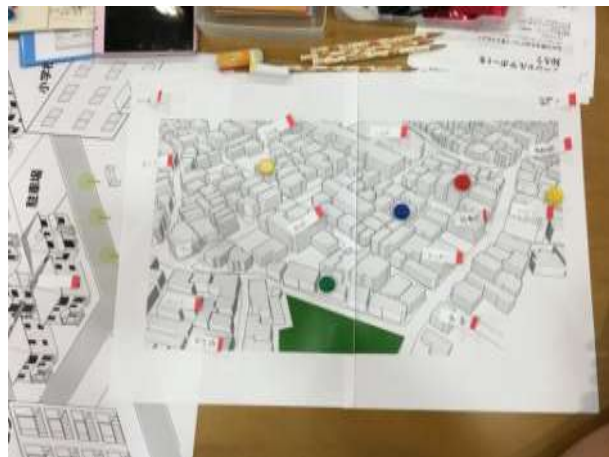
アイスブレイクの椅子取りゲーム



意見交換会

1月

# 元気を取り戻す 復興ゲーム おためしワークショップ



# 3月 復興おたすけゲーム(試作版) ワークショップ

- もう一度振り出しに戻って考え直し、等身大の発想でゲームを作り直した
- こうして完成したのが「復興おたすけゲーム」



# 3月

## 子どもたちと仙台を再訪

- ・ 協働先の冒険あそび場せんだい・みやぎネットワークを訪ねた
- ・ 復興の様子を心に刻んだ



伊佐二丁目公園遊び場



荒浜



蒲生地区



# ゲーム開発までのみちのり (4回のワークショップ)

ゲーム・ ワーク ショップ	日にち	時間	場所	参加人数			備考
				大人	こども	計	
家庭教育 学級	7月11日 (土)	13:30 受付 14:00 開始	太子堂中学校・家 庭科室	35	48	83	太子堂小・中合同
三宿中ワー クショップ	10月17日 (土)	13:30受付 14:00開始	三宿中学校ラン チルーム	35	10	45	三宿中学校関係 者を中心
復興おた めしワーク ショップ	1月31日 (日)	12:30受付 13:00開始	三宿中学校ラン チルーム	13	0	13	にこにこの家小岩 さん参加、ゲーム の講評と助言
復興おた すけゲーム	3月19日 (土)	14:30開始	太子堂出張所活 動フロア	7	2	9	出会いゲームとお 助けゲームから構 成される完成版イ メージの試行
のべ参加者計				90	60	150	

# ゲームの概要（前半）

## 出会いゲーム

- 緊張をほぐすアイスブレイクの意味合いも
- 「出会い」の意味
  - ゲーム参加者が「出会う」
  - 震災時に家族・子どもたちと「出会う」（二重の意味）
- 状況設定の日に、「その場にいる気持ちになって、大切な人と出会うためにどうするか」を考える
- 防災、減災、また復興をより身近なこと、自分の問題としてとらえることができるようになります。

# 出合いゲームの流れ

1. 「季節カード」「時間帯カード」を全体で1枚ずつ引き、地震が起きる時期を想定
2. 「自分の居場所カード」「家族の居場所カード」「出来事カード」を1枚ずつ引く
3. カードの組み合わせから「自分がどうするか」と考え「出合いシート」に書き込む
4. グループで出合いシートを見ながら話し合い

# ゲームの概要（後半）

## 復興おたすけゲーム

- 復興は長い過程
- 今は日常としてとらえ意識していない大切なものを再構築する過程
- 行政や専門家が取り組むだけでは「まち」は復興できない
- ひとりひとりが何ができるかを考えておくことが大切
- 協力体制や地域のつながりづくりは、私たちから始める必要がある



# 復興おたすけゲームの流れ

- 1枚ずつ「困っている」カードを引く
- 班の前で声を出して読みながらカードを見せる
- 他の人は些細なことでも「助けてあげられるかも・・・」と思ったら「ヘルプカード」をあげて、ヘルプの内容を伝える
- アイデアが「助かる！」「ありがたい！」と感じたら提案者のヘルプカードにシールを貼る
- だれからもアイデアが出なかったら封筒にカードを入れておく
- 封筒に入っていたものを全体で紹介し、さらにお助けのアイデアを探す
- 一番シールが多かった人が「おたすけMan」

# 進め方のポイント

- 正解はない、否定しない
- いろいろな可能性があることを考えてみる
- 本人の意見（子どもの意見）を聞いてみる
- 地域ごとの特徴を反映してカードをアレンジしよう
- 難しくとらえすぎない
- アイデアカードに書くことで発想が膨らみ整理される

# ～ 継続した活動及び新規の活動 ～

## ○ 継続した活動：仙台における活動

- 5月17日 仙台・ニッペリア仮説住宅にて手芸ワークショップ〈写真〉
- 8月1日 太子堂ワークショップにて仙台マートルさんの手芸講座



## ○ 新規の活動：復興おたすけゲームワークショップ開催予定（新規事業）

- 7月22日 世田谷区立池尻小学校サマースクールでの講座（児童・保護者向け）
- 8月3日 太子堂小ワークショップ（児童・保護者向け）
- 12月1日 1B青少年委員会地域合同全体研修会（小中校外委員・PTA役員向け）